Limbo dos games: THRILL KILL (PS1)

WARPZONE

nº 9

GRADIUS

OS BONS TEMPOS DOS JOGOS DE NAVINHA

O PAI DOS JOGOS DE HORROR:

E MUITO MAIS!!!

Editorial

Horror Poligonal

Se a Capcom e a Konami conquistaram os gamers com Resident Evil e Silent Hill, muito desse sucesso se deve ao clássico Alone In The Dark, precursor do gênero *survival horror*. Nesta edição, preparamos um especial repleto de detalhes sobre os games da série, afinal, o pai dos jogos de horror não merece ser esquecido. E por falar em esquecimento, nesta edição apresentamos a seção "Limbo dos Games", na qual iremos abordar jogos que nunca foram lançados oficialmente, mas, por vezes, acabam recebendo uma "sobrevida" através de demos, protótipos e outros materiais divulgados pelos desenvolvedores.

Ah, e não menos importante, embarcamos em uma aventura especial pela clássica franquia de "jogos de navinha", Gradius!

Respire a nostalgia e curta conosco mais esse *tour* pelos melhores momentos dos games. Boa leitura!

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.revistawarpzone.com.br/

Revista WarpZone nº 9 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila, Fabio Reis ▪ **Revisão:** Marcio Mageski, Pedro Fortunato e Rafael Belmonte ▪ **Capa:** Leandro Cruz ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redação:** Edimartin Martins, Johnny Vila, Antonio Carlos Santin Júnior, Alexandre Woloski, Mario Cavalcanti, Michel Borges, Alexandre Pagano, Elton Bz.

OPTION MODE

Tá Vindo Aí

Por **Edimartin Martins** e **Johnny Vila**

"Kaze and The Wild Masks" é um jogo de plataforma *Old School* no qual o jogador controla Kaze, uma coelhinha com orelhas tão fortes que podem ser usadas para carregar objetos pesados, pendurar-se em cordas, acertar inimigos e planar por algum tempo. Ao longo de sua jornada, ela pode utilizar máscaras que lhe dão poderes diferentes, como voar e nadar. O jogo possui controles muito fluídos e *gameplay* rodando a 60 FPS.

Conversamos um pouco com Cristiano Bartel, idealizador do projeto, sobre as influências do game e os desafios atuais em desenvolver para o mercado indie nacional:

Conte-nos um pouco sobre sua trajetória e desafios no desenvolvimento do jogo.

[CB] Eu me formei na faculdade de Jogos Digitais da Unisinos (Rio Grande do Sul), em 2008. Depois, eu trabalhei por 3 anos na empresa Aquiris Game Studio, onde desenvolvi vários jogos para marcas de grande porte e ganhei muita experiência com a *engine* Unity 3D. Um pouco antes de eu sair da Aquiris, em 2010, lancei um game de celular chamado Plump, que serviu para ver se eu tinha condições de desenvolver games mobile sozinho.

Em 2011, resolvi seguir carreira solo e iniciei um jogo para mobile chamado The Last Driver. Esse projeto eu desenvolvi sozinho, durante quase 2 anos, e foi publicado pela Chillingo, a mesma publisher do Angry Birds. Esse jogo fez bastante sucesso na época, tendo mais de 8 milhões de downloads. Depois, lancei mais alguns jogos para mobile, mas nenhum teve o mesmo sucesso como o The Last Driver. Foi então que decidi fazer um game maior, e que fosse

um tipo de jogo como os que eu gostava muito nos anos 90. Eu queria fazer um game de plataforma que me lembrasse de jogos como Donkey Kong, Sonic, Mario e Mega Man X.

Como foi a criação do personagem que dá nome ao jogo? Quais suas inspirações para o design e gameplay?

[CB] A história toda começou há uns 15 anos, quando eu fazia protótipos de jogos por hobby. Primeiro, eu pensei que o personagem poderia ser um animal com características humanas — assim como Sonic, Donkey Kong e Mickey Mouse —, pois sempre achei esse tipo de personagem muito legal. Apesar de existir o Pernalonga nos desenhos, eu não me lembrava de um personagem de videogame que fosse um coelho. Então pensei que o coelho poderia ter orelhas grandes para voar como se fossem hélices e, também, atacar os inimigos com elas. Na época fiz uma versão bastante tosca do jogo e chamei o personagem de Homem-Coelho. Um ano depois fiz uma nova versão e chamei o personagem de Bussy. Após muitos anos sem mexer no projeto, resolvi reviver o personagem antigo. Em 2015, fiz algumas pesquisas e então resolvi mudar o nome dele para Kaze, que significa vento em japonês. Como o projeto foi tomando proporções cada vez maiores, eu vi que precisaria de ajuda. Foi então que me juntei a outras pessoas para melhorar ainda mais o projeto. Assim, a equipe foi aprimorando o personagem até o visual atual. A maior alteração no personagem foi mudá-lo para o sexo feminino. Nós tomamos essa decisão para montarmos uma personalidade mais interessante e impactante: uma menina guerreira. Desde o começo, quando comecei o projeto sozinho, eu queria que o jogo trouxesse a mesma sensação que eu tinha quando jogava os clássicos dos anos 90. Por isso, o *gameplay* tem como maior inspiração o Donkey Kong Country do Super Nintendo, seguido por Sonic, Mario World e Crash Bandicoot.

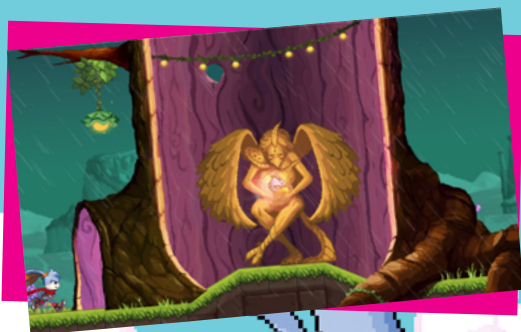
Como foi o processo de conseguir apoio financeiro de um estúdio? Houve grandes alterações no escopo do jogo?

[CB] Em janeiro de 2016, me juntei à empresa VOX Game Studio, com o ilustrador Daniel Romanenco e o Sound Designer Paulo Bohrer. A VOX é a empresa de jogos de um amigo do tempo da Aquiris, o André Schaan, e de outros parceiros, Laurent Quevedo e Rodrigo Spilimbergo. O Daniel é amigo do André, que resolveu participar do projeto e melhorou a arte do jogo "da água para o vinho". Depois de um tempo, entrou o Paulo Bohrer para criar o áudio do jogo.

Com toda equipe definida, nós nos dividimos da seguinte forma: eu sou o Technical Artist, que cuida da união entre arte e programação; o Daniel, por sua vez, é o ilustrador; a equipe da VOX cuida da programação e gerenciamento de projeto; e o Paulo faz as músicas e efeitos de som. Com isso, o jogo ganhou proporções bem maiores, pois a equipe é muito talentosa e comprometida. No caminho percebemos que o jogo funcionaria melhor para consoles e PCs, e foi aí que fizemos a transição — e o jogo deixou de ser feito para mobile.

A equipe do projeto não tem nenhum apoio financeiro, cada um faz trabalhos paralelos para se bancar. Todos são sócios e ganharão porcentagem com os lucros do jogo. Esse modo foi o único viável e, mesmo sendo difícil pagar as contas sem recursos, nós estamos nos esforçando bastante para o jogo ficar o mais fiel ao que nos propusemos a fazer.

Quais os principais desafios de desenvolver um título no mercado nacional?

[CB] Obviamente as limitações financeiras sempre são uma dificuldade. Para que o jogo chegue ao resultado que queremos, acabamos trabalhando muitas horas, fazendo projetos paralelos e *frees,* fora do horário de trabalho (formal). Isso apenas traz um pouco de insegurança já que não há uma renda garantida. Claro que esse é um problema que não tem relação direta com o mercado nacional. Mas, pelo fato de estarmos num país que está criando sua identidade como desenvolvedora de jogos (mas ainda sem tradição), a distância da grande indústria e contatos com possíveis parceiros ainda é muito grande.

Além disso, existem alguns entraves burocráticos tradicionais do nosso país. Por exemplo, já tivemos a liberação do kit de desenvolvimento do PlayStation 4. Porém, a Sony não faz o envio dele pelo correio, pois sabe que pode acabar retido na Aduana, causando ainda mais complicações.

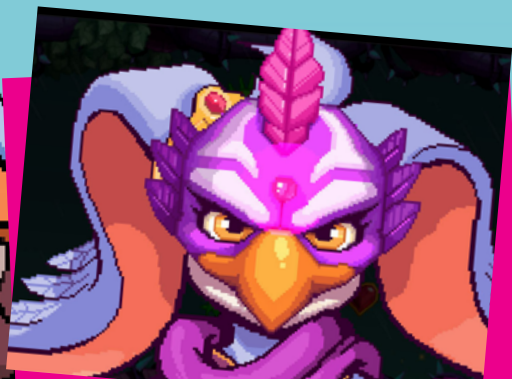
O Brasil vem timidamente ampliando sua participação no mercado de games, a seu ver, quais os principais problemas que ainda dificultam essa evolução?

[CB] Pra ser sincero, não acho que o crescimento seja tão vagaroso. Veja como exemplo o número de inscritos no festival da SBGames. Em 2007, foram 6 jogos inscritos. Em 2017, já foram mais de 270 jogos. Num cálculo simples, o crescimento da participação em dez anos foi de 4.500%. Sinto que existem esforços para acelerar o crescimento da indústria, mas esse é um processo que não vai mudar tão rapidamente e, certamente, tende a melhorar conforme formos capazes de entregarmos mais e melhor.

Esse é o movimento que, nós desenvolvedores, precisamos fazer para ganharmos credibilidade e provarmos que a indústria de jogos no Brasil é viável — tanto no aspecto de qualidade quanto financeiro — e com isso chamar a atenção para recebermos mais apoio dentro e fora do país. Posso estar sendo otimista, mas vejo o crescimento da indústria brasileira de jogos como um caminho sem volta.

O que os jogadores podem esperar de "Kaze and The Wild Masks"?

[CB] Mais do que nada, um jogo feito com muita paixão e envolvimento do time de desenvolvedores. Sabemos das complicações que são fazer um jogo sem nenhum aporte financeiro. Mas, nem por isso estamos acelerando as nossas entregas e deixando passar qualquer ponto que não tenhamos ficado satisfeitos — seja na arte, na música ou no design do jogo. Ou seja, os jogadores podem esperar um jogo de qualidade. Além disso, para aqueles que já jogaram os clássicos dos anos 90, jogos já mencionados acima, podem esperar a mesma sensação e a essência dos jogos de plataforma 2D clássicos. Nosso objetivo é apelar para a nostalgia desses jogadores. Já os não tão familiarizados, podem esperar um jogo divertido e com primor técnico alto, no qual o mais importante de tudo está focado na diversão.

Os jogadores que estiverem interessados, podem ir ao nosso site (**https://www.playkaze.com**) e se inscrever em nosso *mailing*. Estamos trabalhando numa versão demo, e os jogadores inscritos nesse *mailing* serão os primeiros a terem acesso a ela. ■

Matéria

Por **Antonio Carlos Santin Júnior**

ALONE IN THE DARK

Quem tem medo de escuro?

Ao mesmo tempo que vivíamos a geração dos consoles 16-bit nos anos 90 (Mega Drive vs Super Nintendo), os PCs passavam por uma era de transformações e inovações. Ao mesmo tempo em que os *adventures* da Sierra e da LucasArts seguiam uma fórmula de sucesso, outras *softhouses* ousavam em novos conceitos que culminariam em estilos diferenciados nunca antes vistos.

Em 1992, quatro anos antes de Resident Evil, era lançado o game Alone in the Dark. Desenvolvido pela Infogrames, o jogo foi um "divisor de águas" , pois criou um estilo de jogo conhecido como "survival horror", apresentando novidades como: cenários pré-renderizados; personagens em 3D com movimentação pelo teclado/controle, usando o conceito de referência (ir para a direita significa a direita do personagem, e não da tela); puzzles e combinações de itens do inventário; jogo de câmeras estáticas com tomadas cinematográficas; clima de suspense e tensão, e o conceito de sobrevivência em ambiente sobrenatural.

Como você pode ver, todos esses conceitos deram muito certo, pois foram e são usados até hoje em diversos jogos do gênero.

Ao todo foram lançados sete jogos da franquia:

Alone in the Dark (1992)

No ano de 1924, na mansão Derceto, um homem chamado Jeremy Hartwood suicida-se por motivos desconhecidos. Sua sobrinha, Emily Hartwood, contrata o professor e detetive particular Edward Carnby, especialista em casos paranormais, para investigar o ocorrido. O jogador pode controlar tanto Edward quanto Emily, o desfecho será o mesmo. A mansão é bem sombria, e está, claramente, sob presença demoníaca.

Alone in the Dark 2 (1993)

No ano de 1925, Edward é chamado para investigar o desaparecimento misterioso de Grace Saunders, vista pela última vez na mansão Hell´s Kitchen. A mesma mansão foi, por muito tempo, habitada pelo pirata/gângster One-Eyed Jack. O game segue a fórmula de sucesso do primeiro, porém com mais ênfase na ação e com combates mais difíceis. O jogo saiu também para 3DO (desenvolvido pela Krisalis Games), Sega Saturn e Playstation (sob o nome Alone in the Dark: Jack is Back).

Jack in the Dark (1993)

Um jogo/add-on dentro da trilogia original, que foi lançado para promover Alone in the Dark 2, no Natal de 1993. O jogador controla Grace Saunders, ainda criança. Na história, é Dia das Bruxas e, quando Grace entra em uma loja de brinquedos, ao anoitecer, ela fica trancada na loja, na qual os brinquedos criam vida. O objetivo, obviamente, é sair da loja com vida.

Alone in the Dark 3 (1994)

O ano é 1926, Edward está de volta e vai em busca do paradeiro de sua amiga Emily Hartwood, que agora virou produtora de cinema. Emily desapareceu na cidade-fantasma de Slaughter Gulch, que é dominada e controlada pelo vilão Jed Stone.

Nesse game, a Infogrames trouxe de volta os elementos de suspense e terror do primeiro jogo, com mais sustos e menos tiroteios. Em 1996, saiu um port do game para Windows 95, sob o nome Alone in the Dark 3: Ghosts in Town. Esse foi o último jogo da trilogia original, e o último a usar a engine gráfica primordial.

Alone in the Dark: The New Nightmare (2001)

Edward Carnby está de volta, agora no ano de 2001, e sai em busca do paradeiro de seu amigo desaparecido. Também conhecido como Alone in the Dark 4, o jogo conta com um estilo mais próximo do adotado pela série Resident Evil (que ironia), e foi lançado para Dreamcast e PlayStation, pela Darkworks, PC e PlayStation 2, pela Spiral Studios, e ganhou até uma versão para Game Boy Color, desenvolvido pela Pocket Studios.

Alone in the Dark (2008)

Lançado para PC, Playstation 3 e XBOX 360 pela Eden Games, e para Playstation 2 e Wii, pela Hydravision Entertainment. O game trouxe o universo de Alone in the Dark para os padrões da atualidade. Com um cenário de mundo aberto, diversos puzzles e muita interação com o cenário, este game trouxe de volta Edward Carnby, em uma história um pouco mais complexa sobre possessão demoníaca. O game inclusive possui mais de um final, que varia dependendo de certas decisões que o jogador deve tomar. A versão para Playstation 3 saiu algum tempo depois, sob o nome Alone in the Dark: Inferno, e possui algumas melhorias e correções de *bugs* em relação à primeira versão.

Alone in the Dark: Illumination (2015)

Em uma cidade ao sul de Virginia, chamada Lorwich, o negócio local é voltado à mineração. Certo dia, uma terrível inundação destruiu toda a cidade (incluindo a região das minas), e teve que ser evacuada. Anos se passaram e não se sabe ao certo o que aconteceu. Alguns dizem que uma força sobrenatural chamada "The Darkness" foi à causa da tragédia. O jogador entra na pele de Theodore "Ted" Carnby (The Hunter), supostamente um descendente direto do protagonista original Edward Carnby. Cabe a Ted desvendar esse mistério.

Edward Carnby e a linhagem dos Carnby

A vida do nosso protagonista, nesses jogos todos, não foi nada fácil. Existem algumas teorias de que após a terceira missão, Ed acabou sendo tomado por forças ocultas.

Em 2001, época em que se passa AID 4, conta-se uma lenda que Ed vinha de uma linhagem especial de combate às forças ocultas, e que, a cada 40 anos, no dia 29 de fevereiro, nascia um sucessor. Isso explica a existência de um Edward na década de 20-30 e um Edward de meia idade no ano 2001.

De acordo com a história, o nome Edward Carnby tem um significado que deriva das palavras "El War Qarn'bi", que significa "aquele que luta contra o mal encarnado e caça fora das sombras".

No entanto, essa lenda foi deixada de lado a partir do Alone in the Dark de 2008, quando a história remeteu à questão de Ed ter sido possuído por forças ocultas. Isso explicaria ele ter mais de 100 anos, não parecer velho, e não ter medo de nada.

Na telona

Em 2005, foi lançado um filme, de mesmo nome, baseado na saga. Na cronologia, o filme entra nos eventos que acontecem após Alone in the Dark: The New Nightmare. Dirigido pelo polêmico diretor Uwe Boll, foi mais uma tentativa, mal-sucedida, de portar um jogo para filme. Uma sequencia foi lançada em 2008, e consegue ser ainda pior que o primeiro filme.

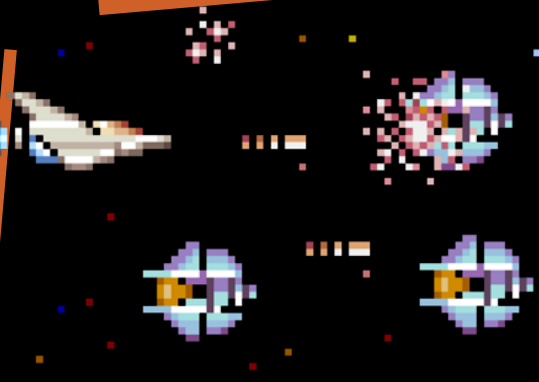
Matéria de Capa

Por **Alexandre Woloski**

Quando os jogos de nave estavam apenas engatinhando, a Konami levou ao público algo diferente, um jogo chamado Scramble. Lançado em 1981 para Arcades, consistia em dirigir sua nave na horizontal pelos mais diversos cenários, pegando combustível para conseguir chegar ao fim da fase e atirando nos inimigos.

Mesmo Scramble sendo muito bom e viciante, a Konami queria mais, eles precisavam aperfeiçoar o gênero, então resolveram fazer algumas alterações no próximo jogo de nave que iriam lançar. Retirando a necessidade de abastecimento e adicionando algumas coisas a mais, em 1985 a Konami lança o primeiro jogo de uma série que se estende até os dias de hoje e que revolucionou o gênero shoot-em-up: Gradius.

Gradius (1985 – MSX e Arcade)

O primeiro jogo da série foi, talvez, o mais marcante de todos, Não só por inventar o gênero, mas porque foi o que teve mais impacto na indústria de jogos. Em Gradius assumimos o controle da nave Vic Viper, que também é a mesma dos outros jogos da série. Durante o jogo a nave passa por sete fases diferentes e seu objetivo é destruir o chefe final de cada uma delas, que, ironicamente, é sempre o mesmo.

Gradius 2 (1987 – MSX)

Após o sucesso do primeiro jogo, a Konami se viu na obrigação de lançar uma continuação. Gradius 2 chegou ao MSX com uma grande expectativa e não deixou a desejar. Com inúmeras inovações ele conseguiu superar o primeiro em quase todos os aspectos.

Diferentemente de seu antecessor, Gradius 2 agora possui vários chefes distintos e quando você derrota um deles tem a oportunidade de jogar uma fase bônus, que se for completada, irá lhe agraciar com uma nova arma em sua nave, caso não consiga chegar ao final você não ganha nada.

Gradius 2 foi um ótimo jogo, mas não marcou mais que seu antecessor, pois o hardware do MSX era muito limitado em comparação ao Arcade, e por isso o jogo teve alguns downgrades para ser lançado no console. Mas mesmo assim, este jogo foi fundamental para a série, pois nele foram inseridas as maiores características presentes nos jogos futuros.

Gradius II

Gofer no Yabou

(1988 – Arcade)

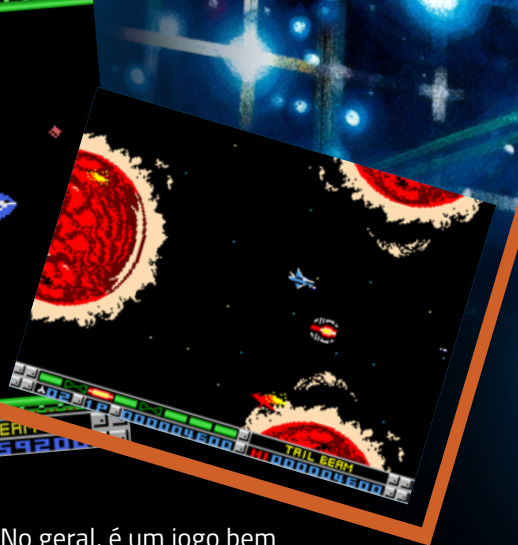
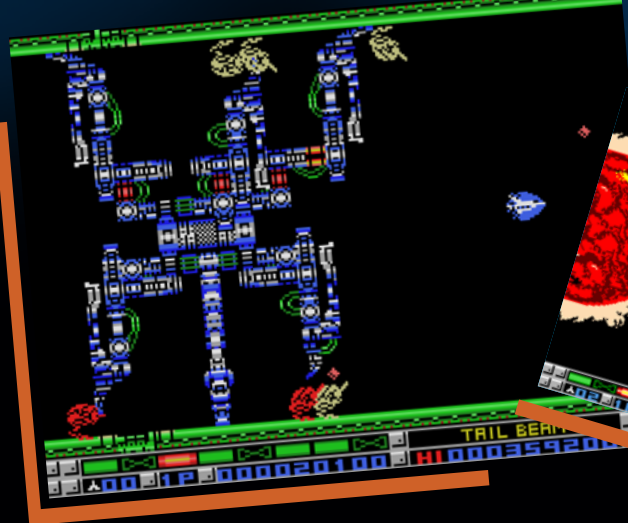
Não devendo ser confundido com o Gradius 2, este também é uma continuação do primeiro, porém, este foi projetado originalmente para Arcade. Com uma capacidade gráfica muito maior, devido a sua placa mais avançada, Gradius II exibe gráficos incríveis para a época.

É de longe, um dos melhores da série, seu único problema é a dificuldade absurda, em algumas fases existem tantos inimigos e obstáculos que se torna quase impossível de chegar ao fim, porém, para jogadores mais obstinados este jogo é um prato cheio.

Gofer no Yabou

Episode II

(1988 – Arcade)

Quando iniciamos este título de cara já pensamos ser apenas uma adaptação do jogo anterior, agora, para o MSX. A fase inicial é basicamente a mesma, sóis que lançam dragões de fogo contra a nave, porém, após concluir esta etapa o jogo fica completamente diferente do anterior.

Bem como os jogos anteriores de MSX, os gráficos sofrem um downgrade e é tudo mais limitado graças à pequena capacidade de hardware do console. Também, o jogo é um pouco mais fácil que o normal para que as pessoas possam jogar mais tranquilamente em suas casas. Este título não foi muito popular em sua época, porém é um ótimo jogo apesar das deficiências encontradas.

No geral, é um jogo bem decepcionante se comparado com os outros da série, porém no ocidente ele foi muito bem recebido pela crítica. O motivo principal desta boa recepção é que Gradius II nunca fora lançado por esses lados, deixando a impressão de realmente ser algo novo. Outro motivo foi que o port dele feito para SNES era o único jogo descente de nave que existia para a plataforma, fazendo assim com que Gradis III fosse muito bem vendido por aqui

Gradius III (1989 – Arcade)

Depois do sucesso de Gradius II, todos estavam à espera da sequência direta do título, que prometia melhorar ainda mais o que já era bom, e em 1989 Gradius III é lançado pela Konami para as máquinas Arcade. Infelizmente este título deixou muito a desejar em comparação com os anteriores, os cenários eram bem trabalhados, mas não causavam a mesma impressão que antigamente mesmo que os gráficos ficassem no mesmo padrão do anterior.

Gradius Gaiden (1997 – PlayStation)

Chegamos agora no que talvez seja o melhor jogo de toda a série, Gradius Gaiden é graficamente perfeito, ele foi feito exclusivamente para o console caseiro da Sony e por isso acabou se saindo um pouco mais fácil que os jogos de Arcade e ainda assim continua muito difícil, a exemplo dos anteriores também lançados para MSX.

Gradius Gaiden desponta como o melhor jogo da série, ele inovou o gênero e trouxe de volta o brilho da franquia, infelizmente ele foi lançado apenas no Japão em sua época, sendo que para estes lados ele chegou apenas em 2006 no Gradius Collection para o PSP, o que é uma pena, pois teria um grande potencial se tivesse sido lançado aqui em 1997, com certeza iria deslanchar nas vendas.

Gradius IV (1999 – Arcade)

Após dez anos, Gradius finalmente estava voltando a sua plataforma de origem, os Arcades. A Konami esperava voltar ao topo dos Arcades com esse título, como fizeram algo genial para Playstation era só manter a fórmula, dar algumas encrementadas e esperar os bolsos encherem de dinheiro, porém não foi isso que aconteceu.

Gradius IV é decepcionante, ele nada mais é do uma nova versão dos jogos anteriores para Arcades, com os gráficos melhorados, ele parece até um remake de Gradius II e III, as fases parecem as mesmas com apenas algumas modificações e gráficos melhores e as músicas voltaram para aquela velha monotonia.

No fim das contas o jogo é de longe o mais fraco da série original, a Konami não acertou a mão e também desistiu de lançar Gradius novamente para a plataforma Arcade, se você for um fã incondicional da série vale a pena conferir, caso contrário, não há quase nada de encantador por aqui.

Gradius V (2004 – PlayStation 2)

Gradius IV foi frustrante. A série estava na geladeira da Konami desde o último fracasso em 1999, como a empresa já havia lançado Gradius Gaiden para Playstation em 1997, por que não arriscar mais uma vez nos consoles caseiros e lançar algo para as pessoas jogarem em suas casas ?

Cinco anos após o último jogo da série a Konami veio com tudo para tirar a saga do limbo, então se aproveitando das novas tecnologia e da potência do novo console da Sony, eles lançam Gradis V. Mantendo os gráficos em 2D eles não tiraram a característica da série, porém agora encrementaram a tecnologia 3D nos cenários, o que deixou um visual lindo a cada fase que é detonada.

Gradius V foi um ponto positivo da série, não ficou tão bom quanto Gradius Gaiden, mas ainda assim merece ser lembrado com carinho pelos fãs da série e até mesmo por quem não é fã, pois o jogo é muito bom. Aqui a Konami mostrou que ainda tem a mão para trabalhar com Gradius e resgatou os melhores pontos da série fazendo um jogo de respeito para seu público.

Por Mario Cavalcanti

Alpharoid, um xerife espacial e bom de briga

"SOS! Centacom, nosso computador central, quebrou. Nós seremos entregues aos Gentios, a menos que o marechal do espaço, Alpha Roid, restaure a lei e a ordem". Pronto! A trama está montada! Você é Alpha Roid, um robótico xerifão que deve conter ameaças no espaço e no interior de crateras para restaurar a paz. Você é capaz de voar, tem um bom arsenal de ataque e de defesa que pode ser aprimorado e, de quebra, ainda é bom de briga.

Talvez o charme e o principal trunfo de Alpha Roid (Pony Canyon, 1986 - MSX) seja combinar dois grandes gêneros dos videogames: shmup e luta 1 contra 1. Nesse aspecto, Alpha Roid carrega muitos dos elementos dos dois. Enquanto shoot 'em up, apresenta naves em fila, power ups, música empolgante (muito boa e chiclete, por sinal) e boa variedade de inimigos. Enquanto jogo de luta, apresenta barras de energia, diferentes adversários e também uma boa variedade de golpes.

O jogo começa com você no espaço segurando sua poderosa arma. Logo é possível avistar superfícies com algumas crateras. É no interior delas que acontecem os combates corpo a corpo com outros seres robóticos, e onde também você pode se equipar melhor. A música, antes agitada, fica mais calma, dando o clima certo para a luta. Seu repertório de golpes é grande e inclui chute alto, soco alto, soco agachado, rasteiras e até voadoras.

Basicamente o jogo apresenta três tipos distintos de lutadores, chamados de Balgos. O primeiro, nas cores vermelho, verde e azul, é também visivelmente o mais "musculoso", mas fácil de ser derrotado. No entanto, cuidado com seus diretos de esquerda. O segundo tipo, um ciclope verde, é magrinho e desengonçado, e ataca somente com chutes frontais. O terceiro e mais preocupante de todos é um robô amarelo e azul que disfere fortes socos e que tem uma ginga que deixaria Apollo Creed com inveja! Esse terceiro tipo às vezes consegue ser bem chato. Existem duas formas de derrotar os robôs: espancando-os até o "sanguinho" acabar ou rebocando-os na porrada até o fim do cenário, onde eles cairão em um buraco. Após a morte do inimigo, sempre surge um menu com recursos (power ups) para você escolher (uma espécie de cortesia por ter eliminado o infeliz). Entre os recursos estão velocidade, bomba balística, tiro automático e outras daquelas regalias que adoramos ter.

Nativo do MSX, Alpha Roid tem ótima combinação de diversão, gráficos, música e jogabilidade, não sendo um jogo pesado ou agarrado. Podemos considerá-lo um dos melhores jogos (se não a obra-prima) da japonesa Pony Canyon no MSX 1, que fez e/ou distribuiu jogos relativamente bem conhecidos (mas nem sempre bons) para o sistema, como Alcazar, Back to the Future, Come on! Picot, Fruit Panic, Othello e a série de jogos estrelados pelo ator honconguês Jackie Chan. ■

Matéria

Por **Michel Borges**

Já fez algo na vida em que você se sentiu sujo, algo que talvez só o bombril no chuveiro pudesse limpar? Pois é, essa foi a minha sensação ao jogar “Thrill Kill”. Meu PS1 “veio de guerra” nem podia imaginar o que ele iria rodar naquele dia. Não sei exatamente porque peguei o jogo no camelô do “Seu Quincas” ao lado de casa, talvez a clássica oferta “5 por 10 Reais” tenha feio o jogo misteriosamente parar na compras daquela dia, e claro, como todo adolescente, a capa me parecia agradável:

Na época do PS1, os jogos já estavam sendo massacrados com gosto pela mídia como “formadores de maníacos”. Até aquele momento, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Carmageddon e o querido GTA já estavam na boca das reportagens sensacionalistas. Então, um estúdio chamado Paradox Development começou a trabalhar em um jogo de luta, tendo inspiração em Mortal Kombat, porém com as lutas, ao invés do clássico 1x1, em um modelo “cada um por si” (WMC Masters mandou um abraço), onde ao lutador

perder o Round, o mesmo seria morto com um Fatality.

O jogo foi tomando uma proporção cada vez mais insana, e para deixar tudo com a cara do "senhor de tudo que é mal e cruel", resolveram trazer só gente boa para essa batalha:

Um cirurgião plástico armado com um bisturi e dentadura com lâminas

Uma Dominatriz com um cassetete elétrico (aquela da capa do jogo)

Um canibal que usa uma perna como arma

Um anão usando pernas de pau

Um serial killer amarrado numa camisa de força

Um cara todo deformado, que mais parece um gorila do que homem

Gêmeos siameses

Uma contorcionista de um circo de horror

Um torturador com uma cara de Hellraiser armado com correntes

Um piromaníaco que teve todo o seu corpo queimado e usa fogo para lutar

E comando a loucura toda, uma demônia alada

Por mais que quem curte jogos de luta não ligue para história, pelo menos precisamos de um motivo para ver o povo caindo porrada. Assim, temos a história por trás desta pérola thrash gamer, onde essa "galera do barulho" morreu e foi parar no lugar mais apropriado para a vida que eles levavam, e com isso entram nessa batalha, em busca do prêmio: o direito à ressurreição.

Os cenários são bem a caráter: celas de presídios, becos, quarto acolchoado de manicômio, necrotério, esgotos e por aí vai.

Cancelar por quê?

Como a falta de bom senso estava no comando do jogo, tudo continuou como planejado. Até que um dia a empresa Virgin Interactive, que publicaria o jogo na época, foi comprada pela EA. Thrill Kill estava pronto e não viu a luz do dia nas prateleiras. Acreditando que o game não tinha sentido (até aí eu concordo) e que mancharia sua imagem na época, optaram pelo cancelamento. Os ex-funcionários da Paradox, não contentes com a decisão da EA, lançaram o game na internet.

Talvez Thrill Kill não fosse um game para aquela época, talvez não fosse um game para console (mas sim para PC), talvez o azar da empresa ter sido comprado pela EA, talvez a falta de um pouco de bom senso nessa bizarrice toda, quem sabe? Agora que conhece esta pérola Thrash Gamer, não se esqueça que depois de testar o game, pegue o Bombril e vá tomar um banho! ■

Especial

Por **Alexandre Pagano**

MAS... QUEM FAZ ESTAS COISAS?

Na edição 07, iniciamos este especial sobre desenvolvimento de games. E agora, dando continuidade, vamos abordar o papel do restante da equipe:

Produtores

Na área de games bons produtores já foram bons "game designers". Eles supervisionam tudo gerenciando o trabalho de todos os membros da equipe. Por este motivo, devem entender de todos os processos e serem facilitadores atuando na prevenção de problemas.

Mas você deve estar se perguntando: esta não é a função do game designer? Não!

O game designer pode e deve trabalhar em conjunto com o produtor, porém ele deve restringir aos processos criativos. Já o produtor não deve se ater ao processo criativo, mas executar o que foi definido dentro dos prazos.

Nos dias de hoje, as responsabilidades dos produtores aumentaram e muito: contratar, selecionar e montar equipes, redigir contratos, gerenciar cronogramas, controlar orçamentos e contratar terceiros. Dizemos que "O Produtor" é uma peça tão importante no desenvolvimento de jogos que ele é o primeiro a ser chamado e o último a sair.

Testador

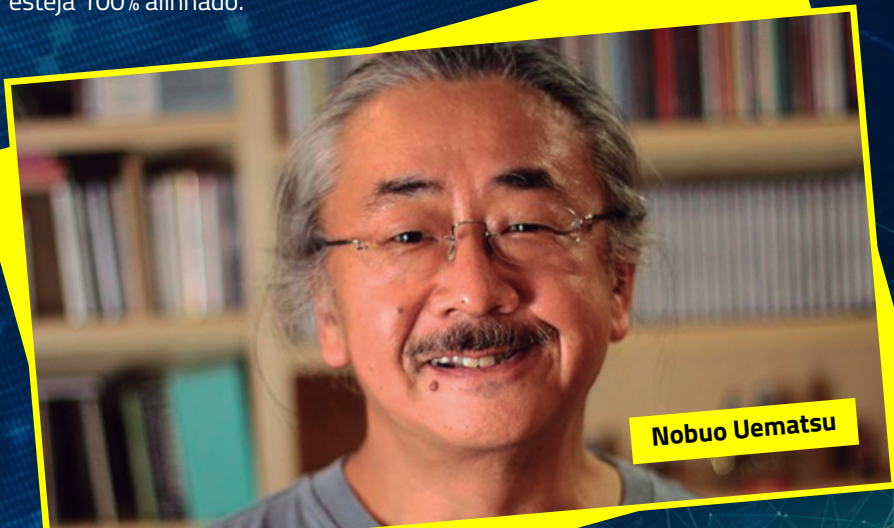
Este é, com certeza, o trabalho menos glamouroso do desenvolvimento de games, mas, na minha opinião, é o que deveria ter mais peso pois um bom testador traz os melhores e mais valiosos inputs para a equipe de desenvolvimento, que são, ao mesmo tempo, apontamentos técnicos e emocionais.

Um bom Testador deve ter um perfil de grande habilidade motora, saber e entender como tudo foi feito, encontrando possíveis "bugs", além de verificar se a jogabilidade está adequada; se as animações estão em sincronia com o cenário e outros itens na tela; se a interatividade em relação aos comandos estão em sintonia; se a qualidade dos gráficos encontra-se dentro do padrão estabelecido; se as imagens e desenhos comunicam o que deveriam comunicar; se trilha e efeitos sonoros cumprem seus papéis; em outras palavras, ele deve ter ou saber exatamente qual será o perfil do cliente para quem o game está sendo produzido e avaliar o produto dando feedbacks até que tudo esteja 100% alinhado.

Compositor e Sound Designer

O Compositor trabalha exclusivamente na trilha sonora do game. Todos sabemos a importância de uma boa trilha sonora, que chega até a influenciar na jogabilidade e no êxito de uma fase. O Sound Designer, por sua vez, trabalha especificamente nos efeitos sonoros.

É claro que quando falamos de grandes produções profissionais equipes são contratadas para cada uma destas funções, contudo está é uma atividade que ganha "chapéu duplo".

Geralmente, compositores trabalham com o lado emocional do game. Eles tentam transmitir na trilha a exata emoção que a fase ou o momento do game pede. Já o Sound designer é mais racional, ele tende a interpretar o real som que os objetos do game devem fazer e, é claro, isto irá depender do estilo do jogo.

Nobuo Uematsu

Redatores

Podemos dizer que a participação dos redatores em um projeto de games pode acontecer em três momentos: antes, durante e depois. Em projetos cinematográficos ou jornalísticos, por exemplo, a participação do redator acontece logo no início da produção. Nos projetos relacionados a games isso dependerá de alguns fatores.

É claro que o correto seria ter a participação do redator logo no "brainstorm" do projeto, mas, nos dias de hoje, ele acontece em bate papo pela internet, celulares, almoços ou mesmo no meio de outros projetos.

Grandes jogos nasceram de ideias bastante insólitas, tidas pelos próprios programadores. Diga-se de passagem: um encanador que salva uma princesa de um crocodilo gigante, não se trata de algo muito concreto; muito menos uma bola faminta que anda desgovernada por labirintos e quando devora frutas consegue devorar fantasmas! Compreendem?

Muitas vezes os personagens, ambientes e programações nascem antes mesmo da história, que depois são brilhantemente ilustradas por estes profissionais de altíssima criatividade. Por este motivo, redatores entram nos projetos dependendo das situações e planejamentos, que podem reescrever a história de um jogo assim que a equipe de desenvolvimento perceber que ela é uma bobagem tão grande que precisa de um corpo mais adequado. O redator também faz resenhas de embalagens tanto em webstores como em appstores, manuais de instruções físicos ou digitais, diálogos de personagens e muito mais.

Para quem acha que possui este perfil e gostaria de atuar na área tem que ter em mente que bons redatores têm boa narrativa, gramática impecável, habilidade de criar do zero e, principalmente, melhorar muito algo que já foi criado.

Até este ponto você já teria uma equipe bastante robusta, mas,

nos dias atuais, não basta apenas desenvolver, tem que divulgar também. Uma boa divulgação é tão importante quanto um bom título, e existem pessoas que nasceram para este perfil. Por este motivo, não poderia deixar de falar sobre estes profissionais.

Além de financiarem os títulos, geralmente eles gerenciam os projetos, controlam questões legais, fabricam o jogo, fornecem relações públicas, marketing, divulgação digital e por fim controlam a distribuição do produto.

Então vamos conhecer os cargos mais comuns com o perfil para divulgação:

Gerente de Produtos

Em produções reduzidas, o produtor recebe chapéu duplo e acaba absorvendo as funções do gerente

de produtos. Apesar dos perfis parecidos as atividades são diferentes, sendo a única similaridade o perfil administrativo.

Normalmente, o gerente de produtos trabalha em parceria com a equipe gestora desenvolvendo e colhendo todas as informações necessárias; definindo cronogramas de produção e divulgação; fazendo a ponte entre os departamentos jurídico, marketing e desenvolvimento; avaliam e aprovam os marcos e etapas do projeto; e organizam pagamentos de fornecedores.

No caso de mídias físicas (cartuchos, cards, CDS etc.) ficam responsáveis por toda a produção dos in-lays (encartes), embalagens, internas e externas, manuais e material de divulgação, além da produção das mídias.

Gerente de Criação

Normalmente, os Gerente de Criação são redatores, publicitários, ou, mais frequentemente, designers de jogos seniores. Ficam com a função de visualizar tanto as tendências, buscando novas ideias em questão de jogabilidade e sobre tudo o que ocorre dentro do jogo.

Tem um perfil mais analítico que mescla o que o mercado está pedindo com o que a empresa deve entregar. É ele que, na fase final do desenvolvimento, joga os "games builds (ou burn)" que são as versões quase finalizadas para computador. Ele avalia e garante que o game cumpra exatamente a ideia central mantendo os objetivos iniciais.

Este profissional tem que ter um perfil similar ao de um ator que assiste à própria peça de fora do palco. Ele deve conseguir, de forma objetiva, racional e técnica, avaliar se o game ou o projeto tem fraquezas em relação ao design; se pode ser melhorado e/ou onde deve ser alterado; ou ainda dar dicas de como a equipe pode mudar a direção de ação.

Outra atividade do Gerente de Criação é atuar junto à equipe de divulgação, marketing e publicidade, fornecendo material para a imprensa e certificando-se de que o jogo seja mostrado em seu melhor ângulo.

Diretor de Arte

O perfil do Diretor de Arte está mais voltado à estética do game. Ele tem como objetivo ajudar a equipe de desenvolvimento a criar um estilo visual específico de design. Além de se preocupar em equalizar a linguagem possibilitando que o game se torne mais globalizado. Outra atividade é ajudar os profissionais de divulgação na arte das embalagens, in-lays e materiais de divulgação.

Diretor de Tecnologia

Com um perfil mais técnico, o Diretor de Tecnologia avalia, seleciona e recomenda ferramentas, engines e softwares para a equipe de desenvolvimento, ajudando todos a terem um melhor desempenho, produtividade e eficiência. Tem que ter um respaldo técnico de programação para auxiliar e dirigir as equipes quando algo se torna deficiente.

Ou seja, este profissional deve ter uma bagagem e principalmente knowhow dentro de projetos de games.

Esta é uma lista detalhada de profissionais específicos para a equipe de desenvolvimento.

Como você pode ver, há muitas opções para você que quer seguir na carreira de games. Mas se você sonha em fazer games de sucesso, aposte no design criativo e divertido, e, principalmente, em grandes ideias. Você deve estar se perguntando: "o que tenho de fazer para as ter"?

Este é o próximo capítulo da nossa coluna. Muito obrigado. ■

Crônica

Por **Tiozão da WZ**

O Troco Virou Doce e Não Ficha

Era uma quarta-feira qualquer - me recordo que era quarta, pois sempre nesse dia da semana minha sobrinha saia da escolinha mais tarde e eu era o responsável por busca-la. Era pegar ela na escolinha, passar na banca de roupas da minha mãe, almoçar, pegar um troco e ir para casa. Só que no meio do caminho tinha um fliper, tinha um fliper no meio do caminho (risos)... Passava com minha sobrinha lá, colocava-a sentada na máquina do "Out Run" e ela ficava lá dirigindo na tela de apresentação enquanto eu jogava o que desse.

Minha mãe sempre dizia: "Vê se não passa no fliperama e vá direto para casa, ela já está cansada de ficar na escolinha", e é claro que eu passava, né! Nesse dia, não quis jogar Street Fighter, resolvi ir pra Rygar, já tinha certa experiência e estava com poucas fichas, então tinha que fazer durar. Escolhi só jogos em que eu ia longe para ficar mais tempo jogando.

Depois de muito tempo ali fui embora, atravessei a linha do trem, subi a rua de casa (era uma subida grande, viu!?), entrei em casa, sentei no sofá e... CADÊ A MINHA SOBRINHA!!!???

Tinha esquecido ela no fliperama! Minha nossa, pensa o desespero, FERROU! Saí correndo feito louco, tipo uma tartaruga, na verdade, eu era gordo, não corria nem 10 metros, mas para mim foi feito louco. Desci a rua - nem sei como não caí e saí rolando -, atravessei a passarela e, sem folego, cheguei ao Contente (era assim o nome do local).

Encostei no balcão e disse "cadê minha sobrinha???" O Contente, um senhor de

barba branca, sorrindo me disse: “Não sei, não estava com você?” O desespero era tão grande que eu não enxergava nada, e ele me dizendo: “Cara, como você perdeu sua sobrinha? Vou chamar a polícia, porque se você perdeu ela, vão culpar a mim!”

Eu mudava de cor a cada coisa que ele falava, e ele sempre sorrindo, dizendo mais coisas e eu me assustando cada vez mais... foi dizendo que lá haviam muitos malandros, que alguém podia ter sequestrado ela, ter vendido e tudo o mais... e eu branco, com as pernas tremendo, sem respirar e chorando.

Nisso me entra um policial, e o “Contente” o chama de canto para conversar. O policial se aproximou de mim, me fez algumas perguntas, me fez prometer um milhão de coisas, me deu um puta sermão, disse que eu não devia estar no fliperama e muito menos com uma menina de 5 anos, e então tirou a algema do bolso e disse: “eu devia te prender” (já abrindo a algema). Eu não tinha mais reação, era ali minha morte, já pensava que era melhor ser preso do que enfrentar a minha família me matando por eu ter perdido minha sobrinha.

O policial segurou meu braço, as lagrimas só desciam, foi me levando para o fundo do fliper (onde ficava o Out Run), se posicionou na frente da máquina e me disse, “Você jura que vai tomar conta da menina e nunca mais trazer ela aqui?” Claro que jurei, né!

Ele saiu da frente da máquina e lá estava a minha sobrinha, dormindo no banco da máquina. Ela estava tão cansada quando eu fui embora, foi até o balcão, o “Contente” a viu sozinha, deu um guaraná para ela, a deixou lá na máquina e disse: “espera aí” ... E ela dormiu.

Eu dei um abraço tão grande nela, e ela nem sabia o que se passava. Peguei ela pela mão, apertei e fui segurando forte até em casa, subi a rua ainda chorando, sentei ela no sofá, dei comida e ela dormiu novamente. E somente então eu consegui sentar, relaxar e pensar na “#%$@$” que eu tinha feito.

Aquela foi a última vez que ela foi ao “Contente”, foi a última vez em que eu a levei a um fliperama, e ela nunca me perguntou o motivo. Parei de passar, depois da saída da escola dela, no fliper, ela adorou a troca, pois o troco de fichas se transformava em doces na doceria que ficava no caminho.

Isso aconteceu há mais de 20 anos, e só a vi no fliper mais uma vez depois disso, ano passado, em uma máquina na minha própria casa. ■

LOJA ESPECIALIZADA EM RETROGAMES, JOGOS E ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br